

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan penataan kembali aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar sesuatu yang baru menjadi terarah dan bermakna. Arti pendidikan itu sendiri menurut Undang-undang sistem pendidikan Nasional No 2 tahun 1998, pasal 1 mengemukakan: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.” Salah satu pendidikan yang diberikan di sekolah berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani merupakan wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani.

Dalam proses belajar pendidikan jasmani, siswa diberi pengalaman-pengalaman gerak lewat aktivitas olahraga. Dengan aktivitas olahraga ini diharapkan akan berkembangnya kemampuan gerak dasar siswa. Hal ini sesuai dengan yang di ungkapkan oleh Pusat Kurikulum Depdiknas (2003, hlm. 1) yaitu :

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kempuan fisik, pengetahuan, penalaran dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Dapatlah dikatakan bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun demikian, perolehan keterampilan dan perkembangan lainnya yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk

keterampilan olahraga. Tidaklah mengherankan, apabila banyak pakar yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Penjas sebagai bagian dari kurikulum. Penjas merupakan salah satu bidang studi yang terdapat dalam kurikulum secara keseluruhan. Bidang studi yang lain, seperti Matematika, IPA, dan IPS, serta bahasa merupakan materi yang terdapat dalam kurikulum suatu jenjang pendidikan tertentu. Dengan demikian, penjas merupakan salah satu bidang studi yang termuat dalam kurikulum, yang harus disampaikan kepada peserta didik oleh guru penjas. Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah terdapat beberapa materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kemampuan siswa. Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan melalui kurikulum pembelajaran di sekolah harus diikuti oleh peserta didik. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003, hlm. 10) menjelaskan bahwa “Ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani antara lain adalah mata pelajaran permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).”

Salah satu Standar Kompetensi yang tercantum dalam kurikulum penjas SMA adalah Mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Adapun Kompetensi Dasar yang harus siswa lakukan adalah Mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.

Salah satu materi dari permainan bola besar adalah permainan sepak bola. Permainan sepak bola adalah salah satu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Seorang siswa dikatakan mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran permainan sepak bola bila mampu mempraktikkan salah satu keterampilan pembelajaran permainan

sepak bola dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran penjas siswa lebih ditekankan pada keterampilan bermain.

Kemajuan belajar, motivasi dan proses belajar merupakan tiga komponen utama yang satu sama lain saling berinteraksi, saling mempengaruhi dengan kuat. Karena itu, keberhasilan pembelajaran dapat pula dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Sesuai dengan hal tersebut, Slameto (1987) mengatakan bahwa yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah:

1. Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri siswa meliputi: faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, motif dan kematangan) dan faktor kelelahan
2. Faktor ekstern atau faktor yang ada diluar siswa meliputi: faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. (hlm. 57)

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Motivasi dapat memberikan keyakinan kepada siswa akan kemampuannya dalam menyelesaikan suatu tugas belajar dengan baik. Singgih menjelaskan, “Motivasi dalam olahraga menjamin kelangsungan latihan dan memberikan arah pada kegiatan olahraga untuk mencapai tujuan yang dikehendaki” (1989, hlm. 93). Jadi peranan motivasi dalam proses belajar adalah dalam hal penumbuhan gairah dan semangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran jasmani ada beberapa macam pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran permainan. Permainan adalah berbagai bentuk kompetisi bermain penuh yang hasilnya ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, atau kesempatan yang dilakukan secara perorangan atau gabungan. Seperti halnya bermain, permainan biasa bersifat terstruktur dan memiliki hasil yang dapat diprediksi. Anak bermain permainan dalam pikirannya memiliki tujuan tertentu, di dalam permainan anak meletakkan keterbatasan-keterbatasan pada dunia bermain dan mengubah bermain menjadi suatu pertunjukan atau kontes. Batasan-batasan meliputi batasan tempat dan waktu, mengikuti aturan dan tujuan-tujuan yang dinyatakan dengan jelas.

Potensi gerak yang terdapat dalam diri siswa atau anak sangatlah besar maka dari itu seorang guru harus mampu membangkitkan anak agar bisa dengan secara alami terarah sesuai dengan usia dan berkeinginan untuk mengikuti aktivitas gerak yang diberikan oleh guru untuk mencapai tingkat potensi maksimal. Keberhasilan pengajaran sangat bergantung pada model dan strategi seorang guru dalam pengelolaan kelas dimana seorang guru harus dapat menentukan dan memelihara lingkungan belajar yang produktif. Ada banyak macam strategi pembelajaran permainan agar aktivitas anak lebih efektif, dalam Ajang, dkk (2010, hlm. 12) perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Merencanakan untuk aktivitas maksimum bagi anak
- b. Guru menempatkan posisi yang tepat saat mengajar
- c. Memberikan peralatan yang cukup untuk meningkatkan waktu latihan dan mengurangi waktu menunggu
- d. Membuat kelompok dengan jumlah anggota yang kecil
- e. Menghindari permainan yang mengeliminasi atau menyisihkan pelajaran
- f. Menjaga ketertiban anak melalui suatu aktivitas
- g. Merencanakan aktivitas yang memberikan kesempatan anak berhasil.

Guru dalam proses belajar permainan tidak berlaku mengintervensi kegiatan siswa, setelah guru menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan guru tinggal mendampingi, mengawasi sekali-kali memberikan penjelasan jika terdapat kesulitan dalam mengartikan peraturan permainan, dengan demikian anak dapat mengembangkan dan memperkaya keterampilan gerak yang bervariasi, dalam permainan jangan terlalu terikat dengan penguasaan teknik yang terlalu tinggi sehingga anak akan lebih mudah mengikuti atau berpartisipasi dalam kegiatan.

Pada saat ini pendidikan jasmani selalu dihubungkan dengan kebugaran jasmani siswa, secara akademis kebugaran jasmani hanya menunjukkan hubungan relatif antara derajat sehat dinamis (kemampuan fisik) yang dimiliki seseorang pada saat itu dengan tugas fisik yang harus dilakukan. Santosa (2010) menjelaskan bahwa kebugaran jasmani adalah derajat sehat dinamis seseorang

yang merupakan kemampuan jasmani yang menjadi dasar untuk keberhasilan pelaksanaan tugas yang harus dilaksanakan. Terdapat tiga macam tes kebugaran jasmani terhadap: (1) kapasitas anaerobik, (2) kapasitas aerobik dan (3) kemampuan keterampilan kecabangan olahraga (hlm. 22).

Model pembelajaran yang membosankan tidak hanya berdampak kebugaran jasmani siswa, akan tetapi berpengaruh juga terhadap motivasi belajar. Dalam hal ini guru dapat menerapkan beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kebugaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *TGFU (Teaching Games For Understanding)* menurut Bunker dan Thorpe's (1986) yang dikutip oleh Metzler (2000, hlm. 342), yaitu:

Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (*Teaching Games For Understanding*) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu:

1. Permainan
2. Apresiasi bermain
3. Kesadaran taktikal
4. Pembuatan keputusan yang akurat
5. Eksekusi keterampilan
6. Penampilan.

*Teaching Game For Understanding (TGFU)* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Metzler 2000, hlm. 15), menyatakan bahwa “Aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal.” Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistis yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Siswa juga perlu senantiasa tergugah dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktikal yang dihadapi.

Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya. Siswa yang

terbangkit semangatnya, akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya. Rasa senang yang ada pada siswa merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi tampan (kondusif) untuk melaksanakan kegiatan pendidikan. Namun rasa senang itu akan makin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain akan bersungguh-sungguh.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Carr (dalam Yudi 2003, hlm. 4) menjelaskan bahwa “Permainan adalah suatu daya kehidupan yang vital. Keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi, memudahkan timbulnya inspirasi. Pengalaman-pengalaman permainan membuat seseorang bergembira dan bergairah.” Secara pedagogis, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan sehingga anak akan tetap aktif mengikuti proses pembelajaran. Permainan yang dibentuk untuk merangsang motivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan serius tetapi penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Pendekatan pembelajaran semacam ini digunakan berdasarkan seseorang akan dapat lebih mengerti dan memahami apa yang dipelajari dengan melihat, menyaksikan dan lebih jauhnya lagi jika dihayati tentang contoh gerakan yang dicontohkan secara langsung melalui permainan. Hal penting yang harus diingat, siswa mengetahui gerakan yang harus dilakukannya, karena guru hanya memberikan contoh saja.

Dengan apa yang telah diamati langsung di lapangan, terdapat beberapa sekolah maupun guru yang merasa kurang menunjang terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang ditargetkan. Maka, pola tersebut dipandang sebagai suatu pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan materi pelajaran dalam konteks mempelajari skill teknik bermain, sehingga dapat mengembangkan pemahaman siswa pada saat bermain dan siswa dapat menerapkannya pada saat permainan berlangsung. Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *TGFU* terhadap motivasi belajar dan kebugaran jasmani siswa.

## B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan yang hendak dicari jawabannya. Perumusan masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dapat berpengaruh terhadap kebugaran jasmani siswa?
3. Apakah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kebugaran jasmani siswa?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan masalah yang di kemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN Putra Mandiri.
2. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* terhadap kebugaran jasmani siswa di SMAN Putra Mandiri.
3. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* terhadap motivasi belajar dan kebugaran jasmani siswa di SMAN Putra Mandiri.

## D. Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian tersebut diatas, diharapkan penelitian ini memberi manfaat anatara lain:

1. Guru pendidikan jasmani semakin diberdayakan untuk mengambil prakarsa profesional secara mandiri sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran penjas.

2. Sebagai masukan untuk dijadikan pedoman guru Pendidikan Jasmani di SMAN Putra Mandiri agar memikirkan betapa pentingnya metode pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan kondisi dan perkembangan siswa, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimum.
3. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.

#### **E. Batasan Masalah**

Didalam penelitian ini penulis melakukan pembatasan masalah, untuk menjaga agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas dan permasalahannya diketahui secara jelas. Mengenai pembatasan masalah dijelaskan oleh Surakhmad (1990, hlm. 36) sebagai berikut:

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecepatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMAN Putra Mandiri.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada bagaimana pengaruh pembelajaran permainan terhadap motivasi belajar siswa dan kebugaran jasmani siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di SMAN Putra Mandiri.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGfU)* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Metzler 2000, hlm. 15).



2. Motivasi adalah “Keadaan dalam diri seseorang yang mendorong orang bersangkutan untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.” (Sadli, 2008, hlm. 100).
3. Kebugaran jasmani adalah kesanggupan dan kemampuan tubuh untuk melakukan penyesuaian (adaptasi) terhadap pembebanan fisik yang diberikan kepadanya (dari kerja yang dilakukan sehari-hari) tanpa menimbulkan kelelahan berlebihan yang berarti.